ロロナ＆トトリのアトリエ アートブック

Atelier Rorona & Totori Art Book

ロロナ&トトリのアトリエ アートブック
Atelier Rorona & Totori Art Book

Contents

✻Visual Art Works
Rorona Side …… 004
Totori Side …… 014
Break Time：ラフスケッチ紹介 …… 026

✻Character Art Works
Rorona Side …… 028
Totori Side …… 054

✻Event Art Works
Rorona Side …… 086
Totori Side …… 116
Break Time：イベントシーン制作
途中イラスト紹介
Totori Side …… 146
Rorona Side …… 148

✻and Other Works
各キャラクター完成までの変遷イラスト …… 150
岸田メルインタビュー …… 156

ロロナ&トトリのアトリエとは?

「ロロナのアトリエ」は2009年に、「トトリのアトリエ」は2010年に、それぞれ株式会社ガストから発売された「アトリエ」シリーズの新作だ(2010年9月現在)。主人公は与えられた目的を達成するために材料を採取し、自宅工房(アトリエ)でレシピに従って調合、新しいアイテムを生み出していく。キャラクターデザインに岸田メルを起用し、プラットフォームをプレイステーション3にしたことで、ビジュアル面での大幅な強化が図られたタイトルでもある。

✻ロロナのアトリエ ～アーランドの錬金術士～

●プレイステーション3●ガスト●新約錬金術RPG●2009年6月25日発売
●7,140円●1人プレイ●CERO：A(全年齢対象)

いきなり押しつけられたアトリエ経営の行く末は?

大陸の片隅にある王国アーランド、その街にあるアトリエにある日、国からの使いがやってくる。そして、これから3年以内に仕事ができることを証明できなければ、アトリエの営業許可を取り上げると言い残し去っていく。しかし、それを聞いた店主は、弟子にすべてを押しつけて遊びに行ってしまう。残されたのは、突然重大な責任を負わされてオロオロする一人の少女・ロロナだった。

✻トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～

●プレイステーション3●ガスト●新約錬金術RPG●2010年6月24日発売
●7,140円●1人プレイ●CERO：A(全年齢対象)

音信不通となった母の姿を追い求めて――

その昔、国の周りを開拓しようとしていた騎士たちは、一般の人に手伝ってもらい仕事をこなしていた。それが制度化され、今では冒険者という仕事になっている。主人公・トトリの母親も有名な冒険者だったが、何年も帰ってきていないだけでなく、何の連絡もない。ロロナから錬金術を教わったトトリは、母親を捜すために冒険者になることを決意する……。

Visual Art Works

ゲーマガ2010年8月号付録イラスト

パッケージイラスト

メインビジュアル1

メインビジュアル2

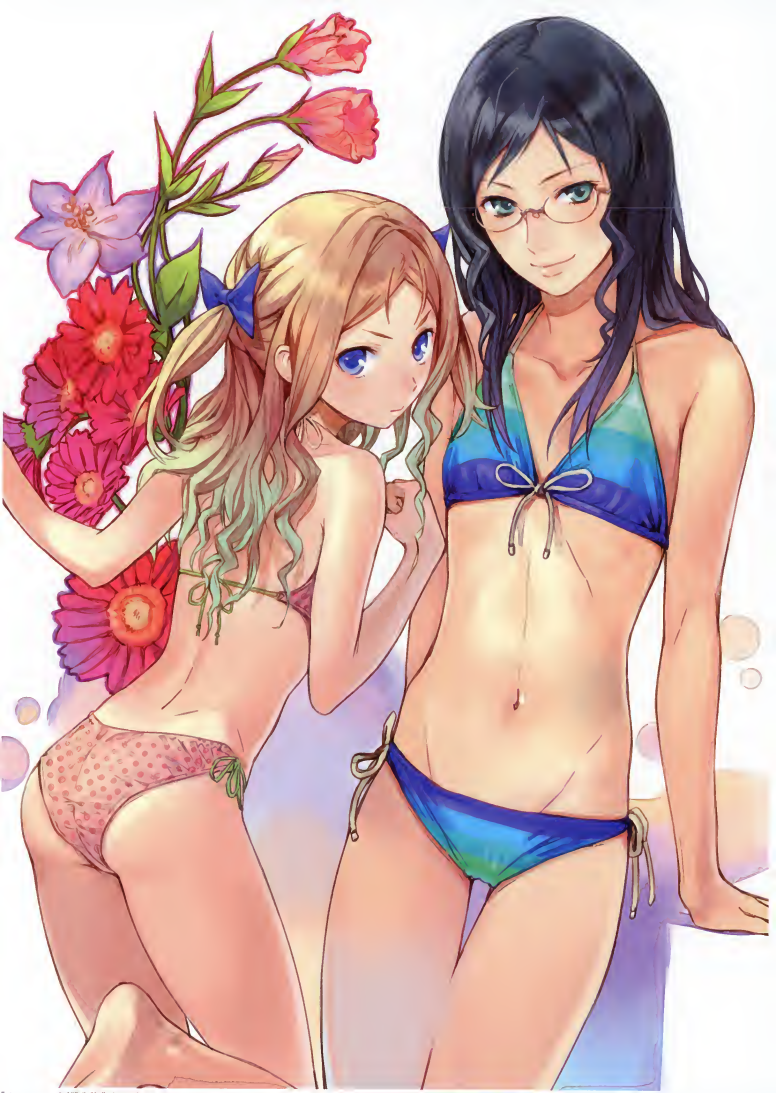
ロロナのアトリエ ～アーランドの錬金術士～ザ・コンプリートガイド表紙

ガスト2009カレンダーイラスト

「いまじん」購入特典イラスト

「ソフマップ」購入特典イラスト

「メッセサンオー」購入特典イラスト



「メディアランド」購入特典イラスト

ゲーマガバレンタインプレゼント企画イラスト

パッケージイラスト

ゲーマガ2010年8月号表紙

トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～ ザ・コンプリートガイド表紙

電撃プレイステーション2010年6月25日号表紙

『ゲームアーク』『クレスト宝島』『パピルス』購入特典イラスト

「いまじん」購入特典イラスト

『ソフマップ』購入特典イラスト

『メッセサンオー』購入特典イラスト

「メディアランド」購入特典イラスト

ロロナ&トトリのアトリエ アートブック表紙

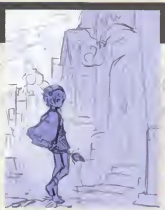
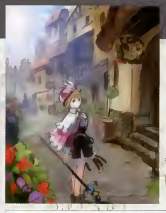
Break Time

本邦初公開となる、パッケージイラストやポスターなどのラフスケッチを、まとめて掲載！　ラフスケッチのアバウトさと、完成イラストとのギャップに驚いた人も多いのでは？

ラフスケッチ紹介

Rorona Side

左上から
「ロロナパッケージラフ1
「ロロナパッケージラフ2
「ロロナメインビジュアル下書き
「ロロナメインビジュアルラフ1
「ロロナメインビジュアルラフ2
（ロロナのみ）メインビジュアル

Totori Side

左上から
「トトリパッケージラフA
「トトリパッケージラフA-2
「トトリパッケージラフB
メインビジュアルラフ1
メインビジュアルラフ1 解説
メインビジュアルラフ2
メインビジュアルラフ2解説

ロロナラフスケッチ／
from ロロナのアトリエ

トトリラフスケッチ
from トトリのアトリエ

Character Art Works

Rororina Fryxell

ロロライナ・フリクセル（ロロナ）

CV:門脇舞以

突然アトリエのすべてを任された
ちょっと不幸な14歳

Personal Data

年齢：14歳
身長：148cm
血液型：O型
趣味：パイ作り

「ロロナのアトリエ」の主人公。幼い頃、病気にかかった両親をアストリッドに助けてもらい、その治療代のカタとして、以来、弟子兼雑用係としてアトリエに住み込みで働かされることに。弟子とは名ばかりで、アストリッドからは錬金術の"れ"の字も教えてもらっていない。

のんびりおっとりしているが、基本的に元気な女の子。ドジで天然でうっかりしているところが多々あり、それでしょっちゅう失敗している。不幸体質で、周りやアストリッドに泣かされるが立ち直りも早く、少しすればころっと忘れる。何回アストリッドにからかわれ騙されてもすぐに忘れるので、毎回騙されまくり。

人の名前を短して呼ぶクセがあり、離せない名前だと噛しがる。唯一の趣味にして特技は、手作りのパイを焼くこと。アストリッドの前ではに出さないが、将来は自分だけのパイの店を開くことが密かな夢。

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

Cuderia von Feuerbach

クーデリア・フォン・フォイエルバッハ
CV：喜多村英梨

世話焼きで優しいけど
ちょっと怒りっぽい幼馴染み

Personal Data

年齢：13歳
身長：139cm
血液型：AB型
趣味：小物集め（アクセサリとか）
通称：くーちゃん

ロロナの幼馴染みの女の子。しょっちゅうアトリエを訪ねてきては、ロロナと遊んだり脱線したりダメ出しをしている。特に、ロロナがアトリエを任されてからは、なんだかんだと理由を付けてはやってきて、頼まなくてもいろいろと手伝ってくれるように。

傍目からは、ロロナのことが好きで好きでたまらないように見えるが、本人は顔を真っ赤にして否定。ロロナを独り占めしている（と、クーデリアは思っている）アストリッドとは、犬猿の仲。しょっちゅうケンカをふっかけるが、いつもアストリッドのほうが一枚も二枚も上手なので、常に自分がからかわれて終わる。家はそれなりのお貴族ちだが、クーデリア自身はそのことをあまり快く思っていない様子。

性格はしっかり者で世話焼き。ロロナより1歳年下だが、2人のやりとりを見ていると背の高さ以外、クーデリアのほうが年上に思える。少々短気で怒りっぽく、なかなか素直な気持ちを口に出せない。そのせいで、あとで自己嫌悪に陥ることもしばしば。身長が低いこと、全然伸びないことをほんのちょっとだけ気にしている。

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

Lionela Heinze

リオネラ・エインセ

CV：真堂圭

Personal Data

年齢：16歳

身長：153cm

血液型：A型

趣味：人形とおしゃべりすること

通称：りおちゃん

人見知りで恥ずかしがり屋な旅の人形遣い

街から街へ、人形劇をしながら旅を続ける大道芸人の女の子。たまたまアーランドを訪れた際に、ロロナと知り合いになる。

持っている二匹の人形は、どういう仕掛けか自分の意志でしゃべることができる。黒いほうのネコは、やんちゃでロロの悪い男の子で、しょっちゅう悪地悪を言ってはリオネラを泣かせているホロホロ。黄色いネコはアラーニャ。しっかり者のお姉さんで、ホロホロからリオネラをかばうこともあれば、説教をして泣かせてしまうこともしばしば。

極度の人見知りで恥ずかしがり屋なうえ、男性が特に苦手。ちょっと大胆な格好で大道芸をやっているのも、そんな自分の性格を直すため。一向に効果がないように見えるが、これでも昔より大分マシになった。

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

寡黙で誠実なアーランド王国の騎士

アーランド王国に仕える騎士。ただ、服装からも分かるが、騎士の身分は名目上のもので、城で働く人間すべてが騎士であったりする。そんな中でただ一人騎士らしくあろうと努めており、剣の修行も毎日欠かさない。真面目で有能なため、周りから仕事や面倒ごとをいろいろと押しつけられる。今回も、錬金術のアトリエに従事停止を告げに行くという役目を任され、さらに砦三学舎の試験を管理することに。

性格は、とにかく真面目。生まれついての性分でもあるが、騎士という仕事に就いてからは、ぞうに見合うようことさらカタく、真面目に振る舞う。それほど騎士という職業に思い入れを持っているので、現実とのギャップに悩むことも。周りの人からはちょっと怖い人だと思われているが、実際は面倒見が良くて優しい人。ただ不器用で、人助けをするときでも優しい言葉をかけられるほど甲斐性がないので、その誤解はますます深まるばかり。

とはいえ、あまりに堅物すぎるのが逆にかわいいと、年上の女性によくからかわれる。あまり弄られると、つい地が出てしまうことも。

Sterkemburg Cranach

ステルケンブルク・クラナッハ
(ステルク)

CV:小杉十郎太

Personal Data

年齢:25歳
身長:165cm
血液型:A型
趣味:ハトの餌付け
通称:ステルクさん

設定画 1

設定画 2

表情パターン一覧

顔設定画

1人で食堂を切り盛りする、熱血少年料理人

Yksel Jahnn

イクセル・ヤーン

CV：立花慎之介

Personal Data

年齢：15歳
身長：164cm
血液型：A型
趣味：料理
通称：イクせくん

食堂に住み込みで働いている少年料理人。肩書きはまだ見習いだが、食堂の主人が店にいることはないので、料理に接客、材料の仕入れまですべて一人で行っている。世界一の料理人になりたいとかは特に考えておらず、ただ毎日楽しく、美味しくて新しい料理を作り続けたいと思っている。ロロナやクーデリアとは幼馴染み。職業柄顔が広く、人懐っこい性格も手伝い、街の人のほとんどと親しく話せる。

性格は明るく楽天家で、物事をあまり深く考えない。周りに乗せられやすいお調子者な一面も。人から相談事を持ちかけられることがよくあるが、頼りにされていると言うよりは後に引かない性格なので感覚を言い間違えた。全体的には、ちょっと頼りない男の子だと思われている。

負けず嫌いで、勝負事になると目の色が変わる。勝つと子供のように犬はしゃぎし、負けると殴ねてしまうが、翌日にはかうっと忘れている。料理や食材が絡むことでも、途端にアツイ性格になってしまう。なので、料理の勝負になろうものなら、相手をするのがとても大変。

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

Gio

ジオ
CV:大塚明夫

Personal Data

年齢	46歳
身長	172cm
血液型	B型
趣味	おさんぽ
略称	ジオさん（略せない……）

雑貨屋でくだらない揉め事を起こした際に、ロロナと知り合う。特に仕事をしているわけではなく、普段は街中をぶらついたり、街の外でモンスター相手に剣の修行をしているらしい。本人いわく、子供の頃から毎日剣を振り回しているらしく、そのためか容姿も体力もとても40半ばとは思えないくらい若々しく、剣の腕前も常人の遥か上をいく。ちなみに、まだ独身らしい。

性格は、ちょっとくだけた感じの紳士。ロロナのような女の子相手でも態度が変わることがなく、とても気さく。だが、一度こうと決めたら頑固で譲り。そうなると人の話には一切耳を貸さず、相手の迷惑など関係なしに、とにかく自分の決めたとおりにことを運ぼうとする傾向がある。でも二、三日すると自分が悪かったと素直に謝りに来るのでどうにも憎めない。言葉や態度の端々に、育ちの良さや気位の高さを感じるので、もしかしたら良いところの旦那様がお忍ちゃまなのかもしれない。

腕の立つ、自称楽隠居のご老人

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

飄々とした女たらしの吟遊詩人

Tantoris

タントリス

CV:近藤孝行

Personal Data

年齢：19歳
身長：174cm
血液型：B型
趣味：美しい女性と過ごす一時
通称：タントさん

気ままにいろんな国をぶらついている吟遊詩人。特に目的や理由もなく、本当にただ何となくぶらぶらしている。元々アーランド出身で、たまたま用事があって戻ってきたときに出会ったロロナを何となく気に入って、そのまま街に居着くことに。楽器の腕はかなりのもので、その繊細な指先で奏でられる演奏は人間（特に女性）だけでなく、動物さえも虜にしてしまう。また、華奢でなおかつ童顔に、子供といえる年齢の頃から一人旅を続けているので、誤っ節も相当なもの。

とにかく軽い性格で、女性を見かけると相手の都合、年齢にかかわらず、とりあえずキザなセリフで口説く。そのくせ、自分は本気にはなろうす、もし相手が本気になってしまったら、おそらくは面倒くさくなって姿を消してしまうタイプ。ただ、基々として軽い収えと思わせつつも、決して他人に本心を見せようとはしないあたり、内側には何か複雑な事情を抱えていそう。

設定画

フリル シャツ

スタッズ ベルト

マンドリン

表情パターン一覧

通常

笑い

怒り

驚き

悲しみ

真剣

特殊

顔設定画

稀代の天才錬金術士にして、稀代のトラブルメーカー

Astrid Yxes

アストリッド・ゼクセス

CV：田中敦子

Personal Data

年齢：26歳
身長：162cm
血液型：AB型
趣味：愛弟子いじり
通称：師匠

ロロナの師匠で、アトリエの前店主。若い頃は天才錬金術士として、名を馳せていたが、最近は自分が面白いと思った仕事しかせず、それ以外はぐうたらした生活をしていたせいか、気づいたらアトリエには、まったくお客さんがこなくなってしまった。もっとも本人は、そんなことを全然気にしていない。小さい頃のロロナを、かわいい・面白そう・いじめがいがありそう……etcの理由で、自分の弟子として引き取り、現在に至る。

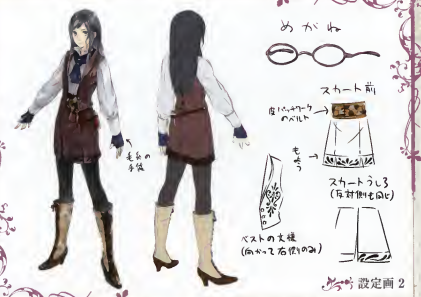
気分屋で少々気難しい性格。自分自身が天才で変わり者だということを重々承知したうえで、あえてそんなふうに振る舞っている節がある。自分が面白いと思ったことには、どんなくだらないことにも労を惜しまないが、半面つまらないと感じたら指一本動かさない。

設定画 1

顔設定画 （メガネなし）

顔設定画 （メガネあり）

設定画 2



表情パターン一覧

雑貨屋を切り盛りする未亡人

雑貨店を営む女性。数年前、夫と二人で店を起こしたが、夫が亡くなってからは一人で店を切り盛りしている。未亡人で病弱な薄幸そうな美人ということで、街の一部のおじさんたちから絶大な人気を得る。自分より若かに若いロロナが、やはり一人でアトリエを経営することに対して、とても親身になって心配してくれる、数少ない商売人。酒に弱く、酔っぱらうと大声で笑いながら雑談構わず絡んでくる。

Tifana Hildebrand

ティファナ・ヒルデブランド

CV:大垣理香

Personal Data

年齢：23歳
身長：159cm
血液型：O型
趣味：なし
通称：ティファナさん

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

Pamela Ibis

パメラ・イービス

CV:谷井あすか

Personal Data

年齢	？？？（外見は17歳くらい）
身長	？？？（大体148cm）
血液型	？？？（O型っぽい）
趣味	？？？
通称	パメラ

ロロナが拾ってきたクマのぬいぐるみに憑いていた幽霊。生前はもちろん、最近の記憶もないらしく、気づいたらぬいぐるみに憑いていたらしい。

若くして亡くなり、生前の記憶もないが、かなり可哀想な身のうえなのだが、本人がのんびりおっとりしているので、まったく悲壮感を感じさせない。退屈になると、途端にわがままぶりを発揮する。

クマのぬいぐるみに取り憑いた幽霊

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

無口で無表情な ロロナの弟子？

ある日、アストリッドが連れてきた子供。錬金術の心得があるらしく、ロロナの手伝いをしてくれることになる。

性格は、とにかく無口で無表情。不必要なことは滅多に口にしないし、余程のことがあっても眉一つ動かさない。たまに口を開くと、ロロナのほうが年下に思えるような大人びた発言をすることも。ロロナやアストリッドの命令（お願い）には絶対忠実で、やはりいやな顔一つせず何でも手伝ってくれる。逆に、何も仕事を頼まないで放っておくと、ちょっとだけ拗ねる。

Hom

ホム

CV：井ノ上奈々（女）／宮崎羽衣（男）

Personal Data

年齢	？？？
身長	142cm
血液型	不明
趣味	なし
通称	ほむちゃん（男）（女）

設定画(男バージョン)

顔設定画(男バージョン)

顔設定画(女バージョン)

設定画(女バージョン)

表情パターン一覧

Esty Erhard

エスティ・エアハルト

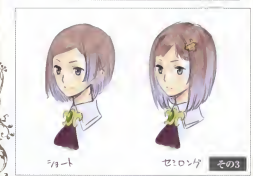
CV:佐藤利奈

Personal Data

年齢：26歳
身長：不明
血液型：不明
通称：エスティさん

仕事をテキパキとこなす、フロントクエストの受付嬢

ラフスケッチ案の変遷



お城で働くお嬢さん。軽くてノリがいい性格で、よく後輩のステルクをからかって遊んでいる。仕事に関してはきわめて有能で、街の妖精関係の処理を一人で軽々とさばいている。

表情パターン一覧

シリーズお馴染み、武器屋のおやじさん

武器屋の名物親父。鍛冶で鍛えた筋骨隆々の体問様、性格のほうも豪快。人に頼られたらイヤと言えない、昔ながらの頼れる親父気質。半面、ナイーブな一面もあり、夜中にこっそり少女趣味な洋服のデザインを考えていたり、自分の頭髪のことをすごぶる気にしていたりする。なので、名前で呼ばれるとものすごく怒る。

Haggel Baldness

ハゲル・ボールドネス

CV:立木文彦

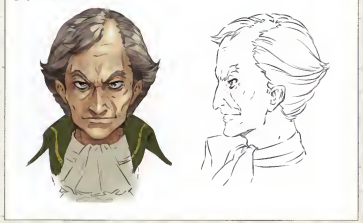
Personal Data

年齢：39歳
身長：190cm
血液型：A歳
通称：おやじさん

アーランド王国の大臣

設定画

顔設定画



表情パターン一覧

Meriodus Alcock

メリオダス・オルコック

CV:石井康嗣

Personal Data

年齢：48歳

身長：168cm

血液型：AB識

通称：メリオダスさん

アーランド王国の大臣。不在がちな王の代わりに、国事のほとんどを取り仕切る。今回、国益のためにアトリエのとりつぶしを提案した張本人。有能かつ勤勉な人物だが、こうと思い込んだら融通が効くなるところがある。自分の思いどおりにことが運ばないと、かんしゃくを起こしてしまうこともしばしば。

珍しいアイテムを売ってくれる行商人

Cole Durer

コオル・デューラー

CV:あきやまかおる

Personal Data

年齢：8歳
身長：不明
血液型：不明
通称：コオルくん

行商人をしている少年。ロロナよりずっと年下だが、2人で話をしているとどちらが年上か分からないほどしっかりしている。生意気でロが悪いため、アストリッドとは反りが合わない。

ちょっと頼りない（？）ロロナの父親

Ryan Fryxell

ライアン・フリクセル

Personal Data

年齢：35歳
身長：不明
血液型：不明

ロロナの父親。子供がそのまま大きくなったような性格で、年のわりに落ち着きが足りない。自分と妻の病気を治してくれたアストリッドを、本気で素晴らしい人物と信じ込んでいる。

天然で怒ると怖いロロナの母親

Raura Fryxell

ロウラ・フリクセル

Personal Data

年齢：33歳
身長：不明
血液型：不明

ロロナの母親。娘に輪をかけて天然なところがあり、時々何を考えているのかよく分からなくなることも。気た目は華奢だが、旅慣れているので実はそこそこの力持ち。なので怒ると怖い。

リオネラと共に旅する不思議な人形

ホロホロ（黒）

CV:あきやまかおる

アラーニャ（黄色）

CV:大垣理香

ぬいぐるみラフスケッチ集その2

ホロホロ：イタズラ好きで口が悪い、デキの悪い弟のような存在。ヒマさえあればリオネラをからかって遊び、その後アラーニャに説教されている。

アラーニャ：しっかり者で礼儀正しい、姉のような存在。普段は優しいが、お説教が多いのが玉にキズ。しかりすぎて、リオネラを泣かせてしまうこともしばしば。

ぬいぐるみラフスケッチ集その1

Totooria Helmold

トトゥーリア・ヘルモルト（トトリ）

CV:名塚佳織

Personal Data

年齢：13歳
身長：146cm
血液型：A型

母への想いを胸に秘め 世界を巡る少女

「トトリのアトリエ」の主人公。生まれつき内気で気弱な性格だったが、錬金術を始めてから多少自分に自信がついたのか、徐々に改善されつつある。
アーランドの外れにある漁村で姉、父と三人で暮らす。母親は凄腕の冒険者としてその名を馳せていたが、数年前より行方不明。いつかは自分も母と同じ冒険者になって、いろんなところを旅したり、母親を探しに行きたいと思っている。

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

帰ってきたアーランドの錬金術士

Rororina Fryxell

ロロライナ・フリクセル（ロロナ）

CV：門脇舞以

Personal Data

年齢：22歳
身長：153cm
血液型：O型

前作の主人公。基本的な性格は変わっていないが、いろんな経験を積んで精神的に大分たくましくなっている。弟子の弓曳かり方とかには、師匠であるアストリッドの成分も少々入っている。

前作からしばらく、錬金術士としてアーランドで活躍したあと、いろんな人に錬金術を教えるために各地を旅して回っている。ついでに、ホムを連れてどこかに逃げてしまった師匠も捜索中。

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

誇りのために冒険者になったお嬢様

Mimi Houllier von Schwarzlang

ミミ・ウリエ・フォン・シュヴァルツラング
（ミミ）

CV：井口裕香

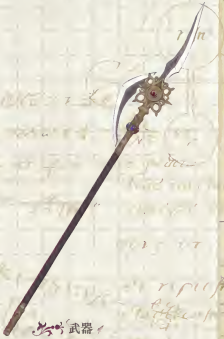
Personal Data

年齢：14歳
身長：152cm
血液型：A型

アーランドのとある名家のお嬢様。自分の家名に生まれに誇りを持っているが、近年のアーランドでは古くさい価値として扱われている。それが我慢ならず、自分の名を国中に響かせてやろうと決意し、冒険者となった。

プライドが高く高飛車で、人を見下したような態度を取るが、実際は努力家で卑怯なことは嫌いという実直な性格。他人を寄せ付けず孤高に生きてきたので、トトリにふと友達とか言われると、おろおろ戸惑ってしまう。

設定画1



武器

武器

設定画2

表情パターン一覧

顔設定画

Mervia Siebel

メルヴィア・ジーベル

CV：新谷良子

Personal Data

年齢：18歳
身長：168cm
血液型：O型

トトリの村の先輩冒険者で、ツェツィの親友……のはずだが、ツェツィに一方的に絡んでいるようにも見える。明るく大ざっぱ、あっけらかんとした開放的な性格。堅苦しいのが苦手で、真面目なところに出てきてはチャチャを入れたり、トトリや周りの人間にちょっかいを出したりする。

生まれついての怪力の持ち主で、冒険者としての腕も本気を出せばかなりのもの。でも面倒くさいので、滅多に本気にはならない。

生まれついての怪力が武器の先輩冒険者

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

冒険者に憧れる、トトリの幼馴染み

Jeeno Knab

ジーノ・クナープ

CV：三瓶由布子

Personal Data

年齢：14歳

身長：155cm

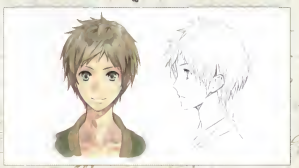
血液型：B型

トトリの幼馴染みの少年。純粋で前向きでひたすら明るい、裏表のない真っ直ぐな性格。冒険者になって大活躍したい、という単純な憧れと夢を持っていて、修行と称してしょっちゅう村の近くへと出歩いている。

なんで強くなりたいとか、なんで冒険者になりたいとかは、自分でもよく分かっていない。

設定画

表情パターン一覧



顔設定画

Sterkemburg Cranach

ステルケンブルク・クラナッハ
（ステルク）

CV：小杉十郎太

Personal Data

年齢：33歳
身長：185cm
血液型：A型

アーランドが誇る頼もしき強面騎士

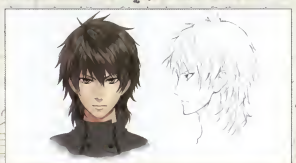
相変わらず生真面目で苦労性。前作からの五年間でいろいろあったので、顔つきがさらに不機嫌で怖くなっているが、中身はまったく変わっていない。むしろ、ちょっと愚痴が多くなった程度。

アーランドが共和国になったため、今は正式な騎士ではなくなっている。無責任に国をほったらかして、どこかに消えた前国王を捜し、各地を旅してまわっている。

その先々で新米冒険者の救出やら尻ぬぐいやらをついついしているので、なんだかんだで冒険者の現場監督のような認識をされている。

設定画

表情パターン一覧



顔設定画

異能の天才科学者 プロフェッサー・マクブライン

Marc McBrine

マーク・マクブライン

CV:千葉進歩

Personal Data

年齢：33歳	
身長：185cm	
血液型：A型	

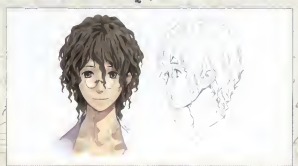
機械好きのオタクっぽい青年。遺跡から機械を勝手に発掘しては、自分流に面白おかしく改造して楽しんでいる。

性格は意外と明るくて社交的。自分の趣味の話をし出すと、止まらなくなる。子供たちからは人気アリ。機械に関しては結構真面目に考えていて、いつか誰もが自然に機械を使えるようになればいいと思っている。

設定画

表情パターン一覧

顔設定画



Cecilia Helmold

ツェツィーリア・ヘルモルト

CV：今井麻美

母の代わりに家庭を支える心優しき姉

Personal Data

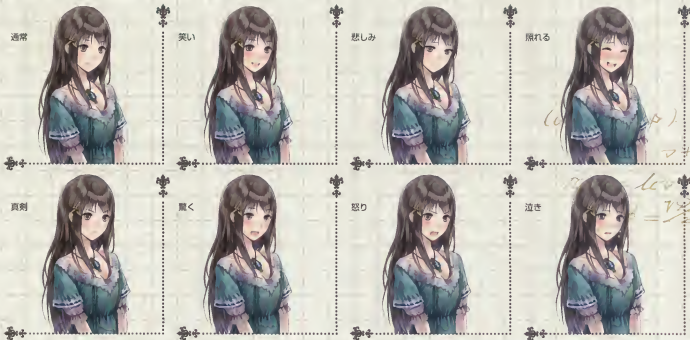
年齢：18歳
身長：156cm
血液型：A型

真面目なしっかり者で、いなくなった母親の代わりに家事全般をこなしている。妹のことは大好きなのだが、そのために心配でちょっと説教臭い。説教したあと、妹がしょんぼりしている顔を見て、自分もしょんぼり。

妹が冒険者になることには断固反対の立場だったが、結局あとで容認することに。姉妹でケンカするときは子供口調になったり、数日間にわたって拗ねたりと、意外に子供っぽいところもある。

設定画

表情パターン一覧



顔設定画

内気で弱気、人見知りな新米受付嬢

Filly Erhard

フィリー・エアハルト

CV:大垣理香

Personal Data

年齢：21歳

身長：？？cm

血液型：O型

アーランドにいるクエストの受付担当。かつては、見た目がそっくりな姉がこの仕事を行っていたのだがいい年齢を迎えたので嫁探しの旅に出る、という理由で代わりに仕事を押しつけられた。

性格はオドオドしていてドジっぽく、仕事でもミスが多い。そもそも、渋々仕事をしているから、あまり真面目でもない。他人の色恋沙汰が好きなのは、姉妹共通。

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

Cuderia von Feuerbach

クーデリア・フォン・フォイエルバッハ

CV：喜多村英梨

小さいけど頼りになる
冒険者ギルドの窓口嬢

Personal Data

年齢：21歳
身長：139.8cm
血液型：AB型

ロロナの親友。見た目は大人びて、すっかり頼れるお姉さんに。仕事のできる女、という感じに変貌を遂げる。ただ、本質は以前と変わらず、意外とうっかり屋で、なんだかんだ面倒見がいい。今はアーランドで冒険者の手続き担当を行い、冒険者を相手に毎日忙しくテキパキ仕事をこなしている。

しかし、低かった身長は相変わらずなので、周りからはちっちゃい子がちまちま走り回って頑張っているようにしか見えない。しかしそれはそれで微笑ましくて好評との話も。

設定画

表情パターン一覧

顔設定画

バイを燃料にして、トトリを助ける頼もしき弟子？

Chim

ちむ

CV.谷井あすか（女）／三瓶由布子（男）

Personal Data

年齢：？？？

身長：？？？

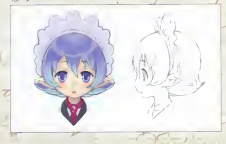
血液型：？？？

ちっちゃいホムちゃん、ということで通称ちむちゃん（命名ロロナ）。ロロナがトトリのために創ったホムンクルス。仕事の手伝いは十分にできるが、オリジナルのホムと違い会話はできず、自分で何を考えているのかも怪しい。その代わり、量産できるというメリットがある。

燃料はバイで、バイがなくなるとやる気を失う。

設定画(男バージョン)

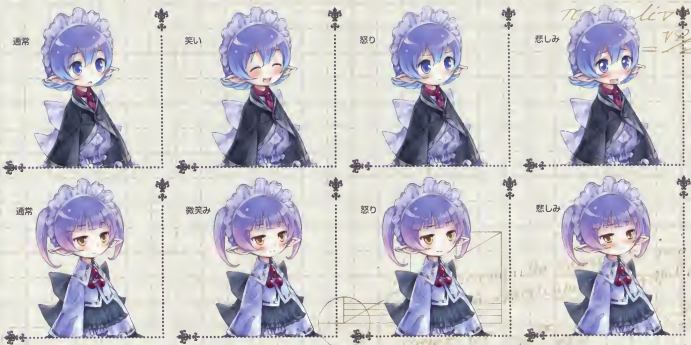
顔設定画(男バージョン)



顔設定画(女バージョン)

設定画(女バージョン)

表情パターン一覧



Tifana Hildebrand

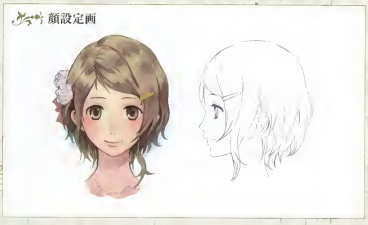
ティファナ・ヒルデブランド

CV:大垣理香

雑貨屋を一人で切り盛りする未亡人

設定画

顔設定画



アーランドの雑貨店の店主。見た目は若いが、これでも三十代。街の男性がらの人気が高く、店内はいつもおじさんたちでいっぱい。おっとりした優しい性格だが、商売ではしたたかな面も持ち合わせている。

実は未亡人で、十年ほど前に主人を亡くしているが、そういった悲壮感は一切漂わせていない。

表情パターン一覧

Pamela Ibis

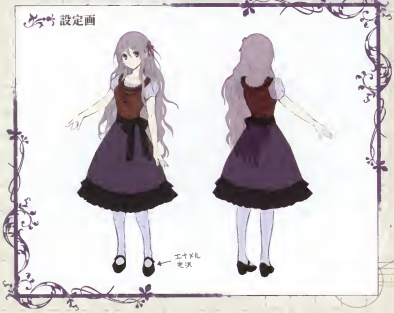
パメラ・イービス
CV:谷井あすか

トトリがほむアランや村にあるパメラ屋さんの店主。何年か前にアーランドからやってきて、気づいたら店を開いていた。のんびりぼや～っとした性格で、あまり物事を深く考えたりしない。お店の管理もちゃんとできているのか、やや怪しいところがある。
見た目は若いが、年齢は不詳。どうやら昔のことはあまり覚えていないらしい。

時々言動が怪しくなる、パメラ屋さんの店主

表情パターン一覧

設定画



顔設定画

Piana

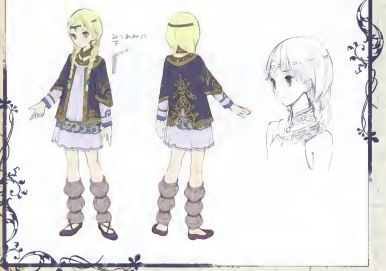
ピアニャ
CV:あきやまかおる

見た目は幼いが好奇心旺盛な行動派

ビルカの村にいた女の子。こっそりトトリの船に乗り込み、勝手にアランヤ村までついてくるなど、なかなかの行動派。人や文化の少ない村で育ったせいか、見た目は幼い感じ。そのぶん無邪気で、何事に対しても好奇心が旺盛。ツェツィやロロナにとっては、ある意味でドストライクな女の子である。

表情パターン一覧

設定画



顔設定画

Guid Helmold

グイード・ヘルモルト

CV:浜田賢二

自由人を謳歌する存在感薄いトトリの父親

設定画

顔設定画

表情パターン一覧

トトリの父親。のんびりだらしない性格で、娘二人に頭が上がらない。極端に存在感が薄く、家の中に一日中いても、二人の陰にまっとく気づかれないこともしばしば。

特に仕事もせず、家の中でダラダラしたり気ままに釣りをしたりな毎日を送っている。

Haggel Baldness

ハゲル・ボールドネス

CV:立木文彦

顔は恐いが心は優しい
頼れる武器屋のオヤジ

アーランドの武器屋の親父さん。以前は自分の名前と髪型(?)の関係について気にしていたが、最近はすっかり開き直ったらしい。

外見は怖いが、結構親切で話してみるといろいろな意味で面白い人。鍛冶職人としては凄腕だが、センスが微妙にずれており、時々"これはないんじゃないか"という物を作ってしまうことも。

表情パターン一覧

設定画

顔設定画

Yksel Jahnn

イクセル・ヤーン
CV:立花慎之介

アーランドにあるサンライズ食堂の店主。まだ若いが、料理の腕は超一流。気さくでささやかな性格で、客に対してもまるで友人と接するようにしゃべる。だが、料理に対しては強いこだわりを持っていて、料理を語るときだけは熱い姿を見せることもある。
ロロナとは幼馴染み で、以前は一緒に冒険などに出かけていたらしい。

表情パターン一覧

設定画

顔設定画

Gerhard Konev

ゲラルド・コーネフ

CV:立木文彦

トトリの村で、酒場のマスターをやっている初老の紳士。ややがっしりめの、落ち着いた髭りがいのある風貌で見ためも性格も、まさにマスターと呼ぶに相応しい感じ。

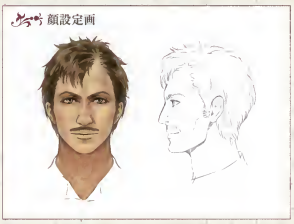
陽気な漁村の中で、本格的でかっこいい酒場なんてやっているものだから客の入りはあまりよくなく、ヒマなのでアーランドからの斡旋で冒険者向けのクエストの管理を始めることに。

貧乏酒場を苦労して経営するマスター

表情パターン一覧

設定画

顔設定画



Peter Lietz

ペーター・リーツ

CV:菊池英博

馬車の御者をしている若者。のんびりぼけーっとした性格で、へたれ。なので、漁村に暮らしながらも漁仕事なんかは性に合わず、長旅の馬車の御者をやっている。
体力的に向かないとか、泳げないとか別の理由も多々。

表情パターン一覧

見た目だけでなく
中身も頼りないヘタレ御者

設定画

顔設定画

酸いも甘いも知り尽くした
最果ての村の老婆

設定画

顔設定画

Pilca

ピルカ
CV:塩川みほ

名も無き村の長老。厳しいところもあるが、普段は温厚で村の人たちからも慕われている。ギゼラと冒険に同意を交わした人物でもあり、その際の出来事をすべてトトリに語ってくれた。若い頃は自身や村の人たちの運命に悩み、理不尽さに怒りを覚えたこともあったが、今はすべてを受け入れ、許された時間を静かに楽しく過ごそうと考えている。

表情パターン一覧

Gizzla Helmold

ギゼラ・ヘルモルト
CV:飛志津ゆかり

運輸の冒険者にして、トトリの母親。栗色の長い髪と赤いマント、脇に抱えたファルシオンが特徴。冒険を繰り返していたためか、実際の年齢よりも若く見られることがほとんど。

設定画

奔放すぎるのが玉にキズ？
最強の冒険者

表情パターン一覧

Event Art Works

P86～145
●キャラクターイラスト：岸田メル
●背景デザイン：aquamary images

「ロロナのアトリエ」オフィシャルホームページ・発売カウントダウンイラスト

ロロナのアトリエ：水着イベント（ホム女バターン）

ロロナのアトリエ：水着イベント（ホム男バターン）

ラフスケッチ

オープニング演出

調合演出用 1（ホム女パターン）

調合演出用２（ホム女パターン）

武器調合演出

リオネラ初登場

タントリス初登場

クーデリアイベント

パメラ初登場

イクセルイベント

ステルクイベント

リオネライベント

タントリスイベント

ジオイベント

ホムイベント（女バターン）

ティファナイベント

忙しエンディング(ホム女バターン)

クーデリアエンディング

ジオエンディング

アストリッドエンディング

ノーマルエンディング（ホム女パターン）

イクセルエンディング

ステルクエンディング

旅立ちエンディング（ホム女パターン）

リオネラエンディング

タントリスエンディング

パイ職人エンディング（ホム女バターン）

冒険者エンディング

お金持ちエンディング（ホム女バターン）

トトリのアトリエ：水着イベント

調合演出

調合演出（ロロナと一緒）

初登場トトリ

初登場メルヴィア

初登場ステルク

海登場ミミ

初登場ロロナ

初登場らむ

三つ目の村到着

イベント用パメラ

イベント用ウェヴィ

イベント用ティファナ

キャライベントシーン

キャライベントミミ

キャライベントメルヴィア

キャライベントマーク

キャライベントロロナ

キャライベントスチルク

TRUEエンディング

NORMALエンディング

ジーノエンディング

ミミエンディング

メルヴィアエンディング

マークエンディング

ロロナエンディング

ステルクエンディング

特殊エンディングお金持ち

特殊エンディングちむ

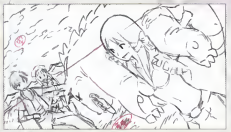
Break Time

ここでは、イベントシーンイラストを制作する過程で描かれたラフスケッチを掲載。「ロロナのアトリエ」では簡易ラフスケッチが、「トトリのアトリエ」は線画＋簡易着色スケッチの２種類があるのがわかる。

イベントシーン制作途中イラスト紹介

Totori Side

※ 調合演出トトリ１人

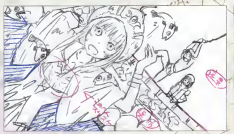

※ 初登場メルヴィア・スケルラフ

※ 初登場メルヴィア・スケルラフその２

※ 初登場ステルク

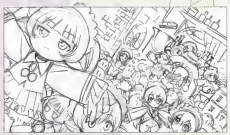
※ 初登場ステルク・スケルラフ

※ 初登場ミミ・簡易着色

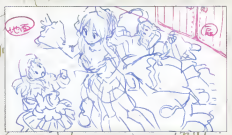

※ 初登場ロロナ・スケルラフ

※ 初登場ロロナ・スケルラフ別ポーズ

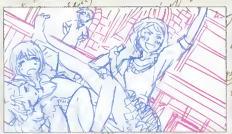
※ 初登場ちび・簡易着色


※ 初登場ちび・スケルラフ

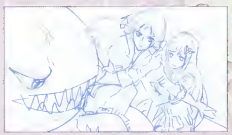
※ 三つ目の村到着・簡易着色


※ イベント用パメラ・スケルラフ

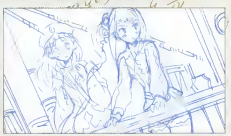
※ イベント用ティファナ・簡易着色

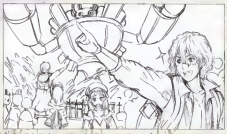

※ イベント用ティファナ・スケルラフ

※ キャライベントシーノ・簡易着色

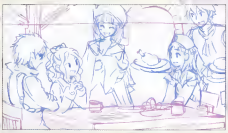

※ キャライベントメルヴィア・スケルラフ

※ キャライベントミミ・差分


※ キャライベントミミ・スケルラフ


※キャライベントマーク・スケルラフ

※キャライベントロロナ・簡易着色


※キャライベントロロナ・スケルラフ

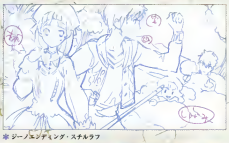
※キャライベントステルク・簡易着色

※キャライベントステルク・スケルラフ

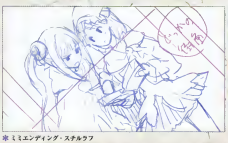
※TRUEエンディング・簡易着色

※NORMALエンディング・簡易着色

※ジーノエンディング・簡易着色


※ジーノエンディング・スケルラフ

※ミミエンディング・簡易着色


※ミミエンディング・スケルラフ

※メルヴィアエンディング・簡易着色

※マークエンディング・簡易着色

※ロロナエンディング・簡易着色

※ステルクエンディング・簡易着色

※特殊エンディングお金持ち・簡易着色

※特殊エンディングたち・簡易着色

Rorona Side

※ オープニング派出ラフ

※ 調合派出用１（ホム男パターン）

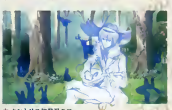
※ 調合派出用１ラフ

※ 調合派出用２（ホム男パターン）

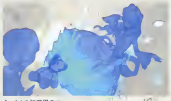
※ 調合派出用２ラフ

※ 武器調合派生ラフ

※ リオネラ初登場ラフ

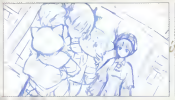

※ タントリス初登場ラフ

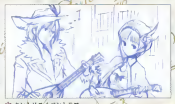
※ クーデリアイベントラフ

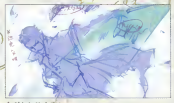

※ パメラ初登場ラフ

※ イクセルイベントラフ

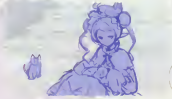
※ ステルクイベントラフ


※ リオネライベントラフ


※ タントリスイベントラフ


※ ジオイベントラフ

※ ホムイベント（ホム男パターン）


※ ホムイベントラフ

※ ティファナイベントラフ

※ 忙しエンディング（ホム男パターン）

※ 忙しイベントラフ

※ クーデリアエンディングラフ１

※ クーデリアエンディングラフ２

※ ジオエンディングラフ

※ アストリッドエンディングラフ

※ NORMALエンディング（ホム男パターン）

※ NORMALエンディングラフ

※ イクセルエンディングラフ

※ ステルクエンディングラフ

※ 旅立ちエンディング（ホム男パターン）

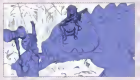
※ 旅立ちエンディングラフ

※ リオネラエンディングラフ

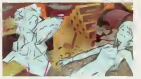
※ タントリスエンディングラフ

※ パイ職人エンディング（ホム男パターン）

※ パイ職人エンディングラフ


※ 冒険者エンディングラフ

※ お金持ちエンディング（ホム男パターン）


※ お金持ちエンディングラフ

and Other Works

「トトリのアトリエ」オフィシャルホームページ 発売カウントダウンイラスト

Break Time

数多くの試行錯誤の末に完成するイラスト&キャラターだが、ここではその課程で描かれたイラストを見ていこう。メインヒロインであるトトリと、ライバルと位置づけられたミミは、ラフの枚数が群を抜いて多い。

イラスト&各キャラクター完成までの変遷

✻いまじん

✻ゲームアーク・クレスト工房・バビルス

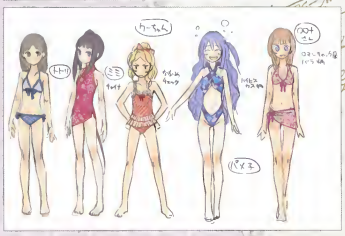
✻ソフマップ

✻メディアランド

✻メディオサンオー！

「トトリのアトリエ」店舗特典イラストラフ

グレイスケールで描かれた、貴重な各店舗特典のラフイラスト。発売時期にあわせ、夏らしい絵柄が多数を占めているのがわかる。



「トトリのアトリエ」水着イベントキャラクターラフスケッチ案

豊満版でのみ見ることができる、女性キャラたちの水着シーン。先に特大のイベントイラストを掲載したが、こちらでは各キャラのラフスケッチ案を公開しよう。

トトリ

Totori

✻1案

✻2案

✻3案

✻4案

✻5案

✻参考メモ

✻6案

✻7案

✻8案

✻9案

✻10案

カラーバリエーション

✻オレンジ

✻ピンク

✻ブルー

細かな調整

✻修正1

✻修正2

✻修正3

✻修正4

※1案

※2案

※3案　その1

※3案　その2

この服をより高価な感じに
ベルト
肩の辺りを少し膨らませる
ポケットの位置を変更
ポケットの形を変更
ポケットの位置を変更
ポケットの形を変更
ポケットの位置を変更
ポケットの形を変更

ロロナ
Rorona

※1案

※2案

※参考メモ

※3案

※4案

※5案

※6案

※7案

※8案

※参考メモ

メルヴィア
Mervia

※1案

※2案

※3案

※4案

カラーバリエーション

※色設定A

※色設定B

※色設定C

ステルク
Sterkenburg

※参考メモ

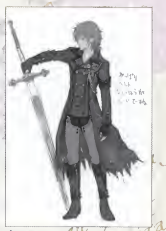
※色設定A

※色設定F

※色設定H

カラー
バリエーション

※1案



※2案

※6案

※7案

マーク
Marc

※1案

※2案

※3案

※4案

※5案

※5案

※6案

※7案　その1

※7案　その2

顔イラスト

※8案

※顔A

※顔B

※参考メモ

クーデリア
Cuderia

※修正1

細かな調整

※修正2

※修正1

※修正2

※修正3

フィリー
Filly

※修正1

※修正2

ティファナ
Tifana

※案

ツェツィ
Cecilia

細かな調整　案

※修正3

※1案

ピルカ
Pilca

※案

※2案

パメラ
Pamela

細かな調整

※修正1

※修正2

ちむ
Chim

細かな調整

※修正3

※1案

※2案

ピアニャ
Piana

案

※3案

※案

細かな調整

※修正1

※修正2

※1案

※2案

※3案

ゲラルド
Gelard

※1案

ペーター
Peter

案

※2案

※3案

イクセル
Yksel

※案

ハゲル
Haggel

※案

グイード
Guid

岸田メル スペシャルインタビュー

Mel Kishida Special Interview

この本に掲載されているイラストの生みの親となる絵師、岸田メル氏にインタビューを行った。「ロロナ／トトリのアトリエ」に関するユニークな話のほか、将来イラストレーターを目指す人へのアドバイスなど、幅広い話題で盛り上がったインタビューを、余すところなく掲載しよう。

Profile

2004年にプロのイラストレーターとしてデビュー。数々のライトノベルの挿絵を描く。PS3用ソフト「ロロナのアトリエ」「トトリのアトリエ」にてキャラクターデザインを担当した他か、アニメ「ソ・ラ・ノ・ヲ・ト」にてキャラクター原案も担う。

絵を描くことが楽しいので、苦労と思ったことはないです

――最初にデビューした作品を教えてください。

岸田さん（以下岸田）　「季刊S（エス）」という雑誌にイラストを載せてもらったのが初めてですね。

――ちなみに、小さい頃の将来の夢は？

岸田　物心ついた頃には中日ドラゴンズのファンだったので、野球選手になるのが夢でした。でも、すぐに諦めました。中学生くらいのときは、もうゲームのキャラクターデザインやイラストレーターになりたいと思っていたはずなので、そういう意味では夢は叶いました。

――その頃から注目していたイラストレーターは？

岸田　やはり小林智美さん（代表作：「サガ」シリーズなど）ですね。あとは、いのまたむつみさん（代表作：「アイルズ オブ」シリーズなど）や、CLAMPさん（「魔法騎士レイアース」「カードキャプターさくら」など）です。

――イラストレーターを仕事にしようと決めたのは、いつ頃ですか？

岸田　3年前くらいですね。それまでは、好きだから描いていた程度です。でも、もういい年なので自立しなければならないと思い立ったとき、お金を稼げる手段がこれしかなかったので、これでいこうと。

――描き方は独自でマスターしたのですか？

岸田　最終的にはそうですね。いろいろな絵を見て「良いな」と思ったら、どうすればこういう描き方ができるんだろうと試行錯誤しながらやっていくうちに、今の形になったという感じです。

――たどり着くまでに苦労しました？

岸田　絵を描くうえで苦労したとはあまり思わないですね。仕事をする上での苦労はすごいありますけど（笑）。描くことそのものに関しては、基本的に試行錯誤することが楽しいので苦労とは思わないです。ただ、仕事が忙しくて試行錯誤する時間が取れないのが苦しいのはありますけど。

――色調が淡い、特徴ある絵の描き方だと思うのですが、テクニックはいるのですか？

岸田　色の彩度・明度が、もっと明るかったり薄いのはたくさんあると思うんですよ。僕はグラデーションを多用しているので、ぼんやりした感じが淡いという印象を与えるのかなと思います。ただ、アナログの水彩画のようなタッチに近づけたいと思って描いています。

――描くときに、こだわる部分は？

岸田　当然ながら、女の子を描くときには可愛く見えるように気を使っています。それ以外では、欠点をなるべくカバーして描くことですね。例えば、今回の表紙イラストは、ロロナとトトリの足を意識的に少し太くしたんですけど、そういうところですね。あとは、普段描かないような表情に挑戦するよう毎回意識していたりはします。

――「ロロナ」と「トトリ」はイベントイラストが多いですが、横顔には苦労しました？

岸田　そうですね。横図が似通ったイラストを出すと「似ています」と言われましたし（笑）、なので、被りがちになってしまうのは分かっていますが、なるべく被らないようにとの工夫はしています。ただ、悩んでいる時間もなかったですから、あんまり悩んだという記憶はないですね。頭に浮かんだものを描いては出して、ダメだったら再び描いては出すという感じでした。

――調子に時間があれば、また違うものですか？

岸田　そうですね。個人的にはラフ1枚にできれば2日あると、よく練れるなと思います。

――行き詰まったときの気分転換は、どうしています？

岸田　部屋をウロウロします。仕事場で「あー！」ってなるじゃないですか。そうすると、リビングダイニングをグルグル歩いてみたり。

――ゲームはしないんですか？

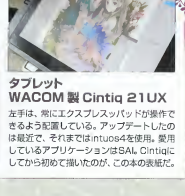
岸田　ゲームをする時間はあまりないですね。それに

ここから彼女たちは生まれた —岸田メル工房— Atelier Mel

今回は岸田氏のご自宅を訪れて、その作業スペースにもお邪魔した。著名なイラストレーターが、どのような環境で仕事をしているのか、その一端を明らかにしていこう。併せてそのときに発掘されたボツイラストラフも公開する。

PCスペック

CPUはIntel Core i7-920/2.66GHz。メモリを12GB搭載し、OSにはWindows7の64bitを使用している。マウスコンピューター製、「トトリのアトリエ」開発中は、OSはVistaだったとか。



タブレット WACOM製 Cintiq 21UX

左手は、常にエクスプレスっパッドが操作できるよう配置している。アップデートしたのは最近で、それまではintuos4を使用。愛用しているアプリケーションはSAI。Cintiqにしてから初めて描いたのが、この本の表紙だ。

「表紙イラストは、ロロナとトトリの足を意識的に太くしました。普段描かない表情や構図を毎回意識しています」

僕は極端なので、やり始めたら満足するまでやらないと気が済まないんです。だから、やらないようにしています。遊ぶなら1日中ゲーム三昧！　という風に、ガチでやってしまうので、気分転換というほど食べたりクロウひとりも寝たりですね。

――寝て、締め切りが！　なんてことは？

岸田　ありますよ（笑）。どうしても、もう寝るしかないという状況になったこともありました。二日ほど徹夜に近い状態で仕事をしていて、気がついたら机に突っ伏して寝ていた……。起きたら大量の着信履歴があって、担当さんに電話をかけて「すみません！」と言ったことがあります。

――締め切りが迫ると能率は上がりますか？

岸田　いや、基本的にクオリティは、かけた時間に比例しますね。ただし、5日を超えるとあまり変わらなくなります。それは、自分の実力のピークに達してしまうので、そこからはどれだけ手を入れても、根本的にはあまり変わらないですね。

――ということは、1枚のイラストに5日は時間が欲しいんですね。

岸田　5日余裕があることは、ほぼないです（笑）。でも、絵は構図で良さが大部分決まってしまうので、できあがったものに手をかけても、そんなに良くならないとはいえないですね。

――構図を考えるときに、悩むことは？

岸田　最近、全然なくなってきました。消去法で、こういう絵にするしかないという感じですね。とはいえ、そうそうアイディアが枯渇してきたので、新しい感じにしていきたいなと思います。ただし、「ロロナ」や「トトリ」でファンになってくれた人は、一度見た「ロロナ」や「トトリ」の絵を求めてくると思うので、あまり違うものになっても良くないんですよね。だから、ある程度は同じ絵にしつつ、新鮮味も出す。そのさじ加減で迷うことはありますね。例えば、トトリが寝転がっている絵（メインビジュアル2）は、ちょっと冒険しすぎたかなとも思いました。ネットで話題になって、変に見えた人もいたようですが、そう見えた人がいるという事実は、僕にとってはありがたいです。次からは、そういう人たちにも変に見えないように描こうと思えますから。

モンスターのイラストは描いてすごく楽しかった

――岸田さんのイラストは陰影いえ装も多いですよね。

岸田　トトリはレオタードで描いているので、そんなにスケベに描いているつもりはないですよ（笑）。

――では、メルヴィアの服は？

岸田　ファンタジー世界には、ビキニアーマーのような感じの服がありますよね。それをやろうと思っていたので、あれは普段着です（笑）。昔のファンタジーは、エルフとかが意味もなくハイレグだったりするじゃないですか。訳が分からないけど、あれが好きなんですよ。最近はリアルなファンタジーが流行なので、ボクの中ではああいうのが逆に新しいです。

――ロロナやトトリの服は、誰がデザインを考えているんですか？

岸田　元があったのはヘグルやパメラだけで、ミミはガストさんから具体的な指定がありましたけれど、あとはほぼ僕が考えました。トトリはパレスのチュチュがマイブームだったので、何とかしてキャラクターに投影できないかというところから始まっています。あとは海っぽい感じや、チュチュだけでもダメなので、それっぽく見えるようにパーツを追加してできたのがトトリです。帽子は、もうシリーズ11作目なのでネタ切れもなくですよ。でも、要素的に外せないので、最終的には全然違いましたけど、ナースキャップっぽい感じをイメージしました。

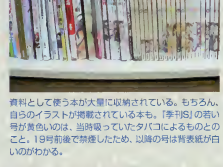
――チュチュがベースだから、ラフ絵にはレオタードとメモ書きした？

岸田　それは、ボクが勝手にレオタードだと思い込んでいたからです。また、ラフだからということで線を消さずに置いておいたら、「これ透けているよね」という共通認識になってしまい、そのままになってしまいました。ロロナは、どうして今の状態に決まったのか詳細は覚えていないんですけど、数パターンの中からチョイスして、あとはミニスカートにしてほしいなどのリクエストを反映させたと思います。最初はボーイッシュな感じにしようと思い、ボーイスカウト的な服にしつつハーフマントを羽織らせたのですが、もう少し女性っぽくとか、露出がほしいという指定を取り入れながら、ヒラヒラを追加したり鳥っぽいシルエットにしようと思い描きました。

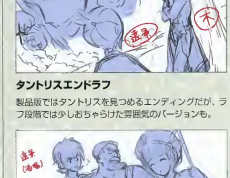
――イメージカラーは、ロロナはピンクでトトリは青ですよね。

岸田　ロロナは最初、青っぽい色が可愛いんじゃないかなと思って描いたら、ガストさんからピンクや赤がいいというリクエストがきまして。「ピンク!?」と最初は思ったのですが、絵として映えるので、結果的には良かったと思います。

――「トトリ」ではイラストの再現度が高かったと思

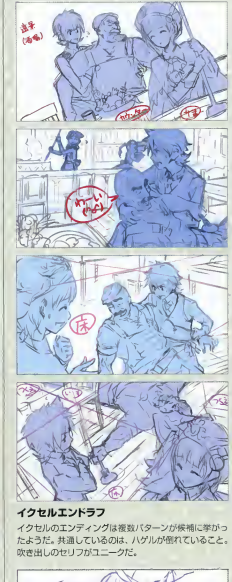


資料として使う本が大量に収納されている。もちろん、自らのイラストが掲載されているため、『季刊SD』の白い号が黄色い以外は、当時吸っていたタバコによるものとのこと。19号前後で禁煙したため、以降の号は背表紙が白いのがわかる。



タントリスエンドラフ

製品版ではタントリスを見つめるエンディングだが、ラフ段階では少しおちゃらけた雰囲気のバージョンも。



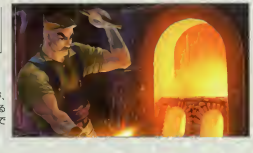
イクセルエンドラフ

イクセルのエンディングは複数パターンが候補に挙がったようだ。共通しているのは、ハゲルが倒れていること。吹き出しのセリフがユニークだ。

アストリッドラフ

当初は、ロロナがアストリッドに思い切り抱きつくイラストになっていた。こちらのほうが、師匠への愛情が溢れ出てきている？

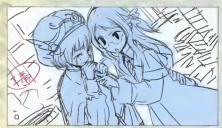
ロロナのアトリエ ボツイラスト集 その1



武器調合演出オマケ

通常はロロナとハゲルの2人が映るCGが表示されるが、当初はわずかな確率でハゲル1人のCGバージョンになる予定だった。残念ながら、プログラムの都合上、製品版では見ることができないので、ここで堪能してほしい。

「今描いた絵よりも次に描く絵を少しでも上手にする気持ちがあれば、絶対にうまくなっていくと思います」



クーデリアエンドラフ

採用されたエンディングCGとはまったく違うバージョンも用意されている。ロロナがクーデリアに泣きつくCGは、ここではクーデリアのほうを向いているが、製品では画面のほうへと視線を移動した。

タントリス登場ラフ

当初はロロナのことに気づいていない視線になっていたが、のちに変更されてロロナを見つめている目線になった。

ステルクエンドラフ

ロロナのアトリエで迎えるエンディング。最初はアトリエの記号として、盾が見えるように描かれていた。のちに、2人のアップに変更されている。

ロロナのアトリエ ボツイラスト集 その2

いますが、ゲーム画面をご覧になられたときはどう思いました？

岸田　最初から、あの形で上がってくる訳ではないんですよ。途中経過で微妙な感じのモデルも見ていますので。すると、段々麻痺していくんです（笑）。だから、動いているところを見ても「良い感じになったな」という、作り手の視点になってしまうんです。アニメのときも、自分の絵が動いているのを見てどうですか？　と聞かれましたが、プレイヤーが良いと思ってくれればそれで満足です。

――イベントイラストやキャラクターデザインの中で、思い出に残っているのはありますか？

岸田　モンスターが描かれているイラストは全部楽しかったです。実は僕の担当はキャラばかりで背景はあまり描かないんですよ。なので、モンスターも別の方が描いてくれるものだと思ったら描いていない。「それは岸田さんの担当です」と言われ、普段は落書き程度でしかモンスターを描かないので、どうしたもんかと悩みました（笑）。どれも、モンスターが画面の半分くらいを占めるので、適当に描いてしまうと雑に見えるんです。ある程度の密度を持たせないといけないなど思い、しっかり描きました。でも、描いていたらどんどん楽しくなっていき、結果的に描き込みは大分頑張りました。「なぜ岸田さんはモンスターがリアルなんですか？」と開発の方に聞かれましたが、楽しかったからです。それが印象深いですね。

――ジーノのイベントイラストのラフ（キャライベント、ジーノスチルラフ）では、".ふに"が内臓に描かれていましたが、その理由は？

岸田　ボクが、モンスターが".ふに"だと理解していなかったんですよ。モンスターと対峙している、という指定しかなかったので。あとで聞いてみたら、シナリオ上で戦っているのは".ふに"だったと。

――".ふに"じゃないと、ジーノには何が悪いですよね。

岸田　ジーノはちょっと格好良く描きすぎて、開発側でもアリ？　ナシ？　と意見が分かれたそうです。最終的に、アリという話になりました。そのイベント時は、ジーノはまだ弱いですけれど、最終的には攻撃力がステルクと同じになるだけでなく、ボス戦ではさらにパワーアップするので、実は相当強いキャラです。

――ステルクは、設定年齢よりも若く描かれていますよね。

岸田　「マリーのアトリエ」に登場していたエンデルクの頃から、声優の小杉さんの声は見た目が若めなんですよね。小杉さんに声をやってもらうなら、そういうキャラがいいなと思いました。僕がステルクを描いたときは声が決まっていなくて、あとから見せてもらったら小杉さんになっていたのは、自分の中でとてもうれしかったですね。だから「トトリ」でステルクを描くときも、フケさせる気はなく、正統派美形で良いだろうと。

――描いていて、好きなキャラと苦手なキャラはありますか？

岸田　「トトリ」ではミミがすごく描くのが難しかったですね（笑）。上半身がマントで覆われているので、すごく動きが出しづらい人です。描いていて楽しいのは、描くのが簡単なキャラです。反対に、装飾が細かいキャラクターはやっぱり難しいですね。服の模様がすごく大変とか、一番楽しいのは、普通の女の子が普通の制服を着ているイラストです。描くのが一番楽です、すぐ描き終わりますし。

――描きやすかった、また、描きづらかったキャラを教えてください。

岸田　楽だったのは"ちむ"ですけれど、量を描かないといけなかったので、それはそれでしんどかったです。そう考えると、たくさん描いたトトリが一番描きやすかったかもしれません。

――年齢が高いと描きやすい、などはありますか？

岸田　ジライであればあるほどですね。若いキャラは皆が見慣れているので、細かいズレや粗が気になるんです。自分も含めてそうなんですが、オッサンやおばさんは多少崩れていても気にならないんですよ。若い女の子とかは、少しでもずれると絵が崩れているんじゃないかと見えるので。

――ということは、ジオやビルカは描きやすかった？

岸田　描きやすかったですね。僕はグラルドは描きやすかったですけれど、結構ダメ出しがありまして。顔が日本人っぽくなりすぎていると、パメラは、あまりダメ出しがなかったですね。旧作のパメラをある程度意識しつつベに描いていたので、ボクの中で割り切れていたのが良かったのかなと思います。

――ということは、ハゲルも？

岸田　ハゲルはあまり描かなかったんですよ。でも、楽か楽じゃないかと言われれば、ハゲルは楽ですね。「ロロナ」のときも、ハゲルのお店でロロナとハゲルが表示されるイベントラスト（武器調合演出）があるんですけれど、これを描いた当初、構図が違うと言われまして。もっとハゲルを大きくしてほしいと言われてもう1枚描き、メインはロロナとハゲルのイベントイラスト、低い確率でハゲル単体のイベントイラストが出るようにすると聞いたのですが、プログラムの都合上で使われませんでした。まさに、今だから明かせる話ですね（笑）。

――"ホム"や"ちむ"はどうでした？

岸田　作業量のわりには、インパクトが薄かったと思うので、ホムの男女別イベントラストが厳しかったです。それがあって、「トトリ」のときは男女別イベントをなくしてとあらかじめリクエストをしておいたのですが、今度は大量にちむを描くイベントが2つほど入っていまして。絵を描かない人にはわからないだろうなと思いました。

リオネラ登場ラフ

ラフ段階では、リオネラを取り囲むように観客が配置されていた。しかし、落ち着きが悪かったのか、製品版ではリオネラの前面に観客が集中するイラストになっている。

リオネライベントラフ

リオネラとホロホロ、アラーニャだけの構図で、よりリオネラに注目したイベントシーンになっていた。リオネラは泣き顔が似合う？

かもしれませんが、絵1枚に掛かる時間は絵単品ではなく、その中にキャラが何人いるかなんです。キャラが多ければ多いほど時間が掛かり、少ないほど下がっていく。絵の中に5人入っているイラストと、1人しかいないイラストだったら、掛かる時間は単純計算で5倍違います。絵の中にそれぞれ3人、5人、2人入っているイラストを同じスケジューリングで提示されると、「うーん」となってしまいます。

絵を上達させるには、人の意見を聞くことが何よりも大事

――今後、攻めていきたいテーマはありますか？

岸田　ボクは静かに佇んでいる感じの絵が好きなんですけど、そればかりだと見ている人がつまらないので、もう少し動きのある絵というのを練習していきたいと思っています。そんなチャンスが到来して、自分の中のモチベーションも上がっていれば、苦手を克服する方向で進むのも一つの道だと思っています。それと、正面の絵が多いと言われますが、正面の絵だから簡単というわけではなく、これが難しいんですよ。むしろ、どちらかを向いているほうが簡単なんです。こういったことはなかなか伝わらないんですよね。

――最後に、絵がうまくなりたい人にアドバイスをお願いします。

岸田　よく言っていますが、絵を描く人、描かない人に見せて出てくる感想は、すごく大事なんです。そこで得られる感想というのは、どんなノウハウや技術で描かれている本よりも絞に立つものなので、人に見てもらうことを大事にしてください。そして、当たり前のことですが1枚でも多く描いたほうがいいので、とにかくたくさん描いてください。今描いた絵よりも次に描く絵をちょっとでも上手にしようという気持ちがあれば、絶対にうまくなっていくと思います。

――まずは描くことですね。

岸田　絵を描くのが楽しい人は、ふた通りいるんですよ。上達するのが楽しい人と、絵を描いている行為自体が楽しい人。絵を描くことが楽しい人は、今描いている絵が楽しいので、次の絵が今の絵よりうまくなる必要はないんです。もちろん、すごく上手な人はたくさんいますし、それは才能だと思いますが、僕のように元から才能のない人間は、次に描く絵をもっと良い絵にしようと思って描かないと、うまくならないんです。少しでいいので、次に描く絵が前に描いた絵よりちょっとでも良い部分があると思えるようにして、これを繰り返していけば確実に絵はうまくなります。そこを大事にしてほしいなと思います。

――人の意見を取り入れて絵を描くのが大事なんですね。

岸田　かといって、あまり人の意見に左右されすぎるのは良くないんですけどね。絵を描く人は我が強かったりするので、オレオレなのが大前提とすると人の意見に耳を貸すくらいのほうがバランス的にちょうど良いと思っています。そこは曲げたくないけど、人の意見に耳を貸さなきゃいけないかな、くらいがちょうど良いと思います。

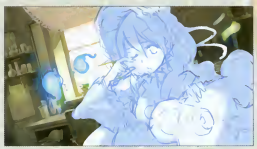
――そのバランスが難しいですね。

岸田　お金をもらう仕事をするうえでは、パッと見たときにキャラクターから受ける印象は、何よりも大事にしなければいけないことです。絵を描いている人は、そこから先の意見を言ってくれるんですよ。「パッと見こんな感じだけど、実はうまいね」「実は手が込んでいるよね」とかです。でも、普通の人はそこまで見てくれません。ボクの、トトリが寝転がっているイラストでもそうでしたが、そういう意見も大事にしなければいけないんです。絵を描いている人は「お前らよりも俺は絵の勉強をしているんだぞ」とか「お前らはそう見るだろうが、実はこうなんだよ」と思い満足してしまったり、自分を慰めたりするんですけど、それはあまり良くない。普通の人の意見こそ大事にしなければいけないと思います。もちろん、感性の赴くまま絵を描いて、それが素晴らしい人もたくさんいます。僕は、どちらかというと人の意見を聞いて、それに合わせて描くのが楽しいタイプなので、もし似たような性格の人がいれば、多少は参考になるかなと思います。

――ありがとうございました。

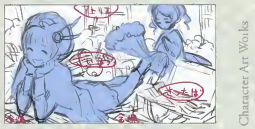
「トトリのアトリエ」が表紙の「ゲーマガ」2010年8月号を持っての記念撮影。「どんなキャラで写れればいいでしょうか？」と少し照れ気味に対応していたのが印象的だった。

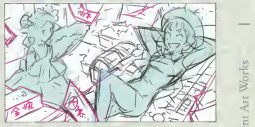
最後に、本誌表紙のラフスケッチを公開。インタビュー中でも述べられているが、p.57のイラストと見比べてみると、ロロナとトトリの足がスラッと描かれているのが分かるだろう。



パメラ登場ラフ

クマのぬいぐるみから登場するという話を、クマの着ぐるみから登場すると勘違いしてしまったためにできたラフ。今となっては、かなり貴重なラフ絵だ。





金持ちエンドラフ

お金持ちエンディングは、ロロナ仰向け／うつぶせバージョンがあったが、最終的には仰向けバージョンが採用されている。どちらにしても、ホムの冷めた目が印象的。

ロロナのアトリエ ボツイラスト集 その3

クーデリアエンディングラフ

完成バージョンでは、目が「><」と表現されたが、当初のラフではロロナが目を開けていたり「ー－」になっているものも用意されていた。

ロロナ＆トトリのアトリエ アートブック

2010年9月22日　初版発行

構成・執筆	ＪＯ 宍戸
本文・カバーデザイン	安藤 尊子
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	株式会社ガスト
発行人	新田 光敏
販売	高野 真介／正木 幹男／喜井 義枝
制作業務	美村 英明
編集	永井 聡（ゲーマガ編集部）
発行	ソフトバンク クリエイティブ株式会社 〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売　TEL：03-5549-1201 編集　TEL：03-5549-1164

落丁本・乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。
禁無断複製
本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けいたします。
ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。

http://www.sbcr.jp/
本書をお読みいただいたご感想、ご意見を上記URLからお寄せください。

©GUST CO., LTD. 2009
©GUST CO., LTD. 2010

©SOFTBANK Creative Corp

ISBN978-4-7973-5986-2
Printed in Japan

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。